**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Lata­r Belakang**

Didalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sistem informasi berpengaruh dalam berbagai bidang, dengan adanya sistem bantu dalam pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan pelajaran sehingga dapat menghemat ruang dan biaya. Dunia pendidikan saat ini tidak lepas dari teknologi komputer dan teknologi informasi.

Sekolah adalah salah satu sarana organiasi yang memberikan pelayanan pendidikan kepada masyarakat. Salah satu bagian terpenting dalam sekolah adalah suatu penyampaikan materi pembelajaran kepada siswa-siswi. Suatu pembelajaran adalah suatu kegiatan terpenting untuk guru dalam penyampaian materi dan siswa dalam menerima materi. Seni musik daerah adalah salah satu mata pelajaran disekolah dasaryang sangat penting, karena melibatkan budaya alat musik daerah diseluruh indonesia. Untuk saat ini di Sekolah Dasar Negeri Jati 2 Masaran masih menggunakan buku LKS dan dengan menggunakan metode ceramah dalam kegiatan mengajar. Hal itu kurang efektif dalam siswa menerima mata pelajaran seni musik daerah. Dengan adanya media pembelajaran animasi memudahkan guru dalam kegiatan menyampaikan materi kepada siswa dengan mudah dan efektif. Di dalam media pembelajaran terrsebut media pembelajaran disertai dengan animasi dan audio dan aplikasi juga dipublikasikan didalam web.

Alat Musik Daerah adalah suatu seni budaya yang sejak lama turun temurun telah hidup serta berkembang pada suatu daerah tertentu. Sehingga dalam pembelajaran ini siswa perlu adanya visualisasi tentang alat musik.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka dalam penelitian skripsi ini penulis mengambil judul **“Aplikasi Pembelajaran Alat Musik Daerah Untuk Pendidikan Sekolah Dasar Berbasis Multimedia Studi Kasus SD Negeri Jati 2 Masaran“.**.

1. **Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada sub bab latar belakang tersebut maka penulis merumuskan masalah yaitu “Bagaimana membangun Aplikasi Pembelajaran Alat Musik Daerah Untuk Pendidikan Sekolah Dasar Berbasis Multimedia?”

1. **Batasan Masalah**

Pembatasan Masalah diperlukan agar pembahasan tidak menyimpang dari sasaran dan tujuan yang telah ditetapkan. Permasalahan dibatasi pada :

1. Materi yang dibahas mengenai Jenis Alat Musik, gambar alat musik, dan suara alat musik daerah diseluruh indonesia.
2. Aplikasi ini digunakan untuk kelas 5 SD
3. Sistem yang dibuat dengan Adobe Flash dan dipublikasikan melalui website dengan mengunakan bahasa pemograman Action Script 3 dan PHP
4. Metode Pengembangan Sistem menggunakan metode MDLC (*Multimedia development life cycle*)

Adanya fitur evaluasi dalam bentuk teks dan gambar serta dilengkapi dengan skor sebagai pengujian terhadap pemahaman pelajar serta sebagai peluang dalam menentukan metode pembelajaran yang baik.

1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah membangun Bagaimana membangun Aplikasi Pembelajaran Alat Musik Daerah Untuk Pendidikan Sekolah Dasar Berbasis Multimedia?.

1. **Manfaat Penelitian**
2. Manfaat Teoritis
3. Dapat mempraktekan teori-teori yang diterima dibangku kuliah
4. Menambah literatur pustaka di perpustakaan STMIK Duta Bangsa Surakarta dan sabagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.
5. Manfaat Praktis
6. Membantu guru SD Negeri Jati 2 Masaran dalam kegiatan penyampaian materi kepada siswa sehingga lebih efektif.
7. **Tinjauan Pustaka**

Melisa Angelina, Gisela Nina Sevani, Fedicia(2014) dengan judul Perangkat ajar alat musik dan lagu tradisional indonesia untuk pendidikan anak sekolah dasar berbasis multimedia, Perangkat lunak ini membantu guru dalam meyampaikan pembelajaran kesenian musik daerah dan disajikan berbasis multimedia. Perangkat lunak ini juga disertai evaluasi dengan tampilan menarik agar siswa tidak jenuh dalam kegiatan ajar mengajar.

Hardiyan, Ismifajriyah (2017) Animasi interaktif berbasis multimedia dalam mempelajari lagu lagu nasional, program animasi interaktif yang telah dibuat dan diterapkan ini dapat mempermudah siswa-siswi SDN Kutabumi IV dalam pencarian informasi tentang lagu-lagu nasional, serta menambah wawasan dan mempercepat dalam mempelajari lagu nasional yang belum mereka kenal.

Saiful, Dra. Setyaningsih, Sufiatul Maryana, S.Kom, M.Kom (2013)dengan judul Aplikasi pengenalan alat musik tradisional di indonesia berbasis android, Aplikasi pengenalan alat musik tradisional berbasis Android ini dirancang berdasarkan metode pada aplikasi ini yaitu metode pengenalan multimedia,selain itu aplikasi ini juga dibuat dengan menggunakan software aclipe ADT dan Android SDK

Tabel 1.1 Tinjauan Pustaka

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Nama Peneliti | Judul | Metode Penelitian | Hasil | Perbedaan |
|  | Melisa Angelina, Gisela Nina Sevani, Fedicia | Perangkat ajar alat musik dan lagu tradisional indonesia untuk pendidikan anak sekolah dasar berbasis multimedia | Jurnal teknik komputer dan ilmu komputer | Pengajaran alat msik dan lagu tradisional dapat dilakukan perangat ajar berbasis multimedia desktop, | Aplikasi ini dipublikasikan pada website sehingga siswa dapat mengaskesnya walaupun tidak sedang disekolah |
|  | Hardiyan, Ismifajriyah | Animasi interaktif berbasis multimedia dalam mempelajari lagu lagu nasional | JURNAL SWABUMI, Vol.5 No.2 September 2017, pp. 142~145 ISSN: 2355-990X E-ISSN: 2549-5178 | program animasi interaktif yang telah dibuat dan diterapkan ini dapat mempermudah siswa-siswi SDN Kutabumi IV dalam pencarian informasi tentang lagu-lagu nasional, serta menambah wawasan dan mempercepat dalam mempelajari lagu nasional yang belum mereka kenal. | Pogram meia pembelajaran membahas tentang alat musik daerah nasional sehingga siswa siswi dapat memahami alat musik daerah yang berda diindonesia |
|  | Saiful, Dra. Setyaningsih, Sufiatul Maryana, S.Kom, M.Kom | Aplikasi pengenalan alat musik tradisional di indonesia berbasis android | Skripsi Universitas Pakuan bogor | Aplikasi penegnalan alat musik tradisional berbasis Android ini dirancang berdasarkan metode pada aplikasi ini yaitu metode pengenalan multimedia | Aplikasi pembelajara ini dilengkapi dengan animasi dan audio, dan akan dipublikasikan di website |

* 1. **Metodologi Penelitian**

Untuk mengumpulkan data-data yang menunjang pembuatan tugas akhir, penulis menggunakan beberapa metode seperti :

1. Jenis dan Sumber Data
2. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh peneliti secara langsung dari penelitian yang dilakukan penulis diSekolah Dasar.

Contoh : skrip wawancara dengan siswa Sekolah Dasar.

1. Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang diperoleh penulis secara tidak langsung yang berhubungan dengan subyek penelitian atau melalui daftar pustaka. Data ini sebagai data penunjang dari data primer.

Contoh : Jurnal Ilmiah, Dokumentasi, dan Buku.

1. Metode Pengumpulan Data

Melakukan penelitian perlu adanya suatu teknik untuk memperluas sarta mengumpulkan data yang di anggap relevan. Untuk memperoleh data yang dimaksud maka penulis menggunakan metode, yaitu :

* + 1. Observasi

Metode observasi ini dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung terhadap sistem kerja dan pencatatan secara cermat dan sistematis guna mengumpulkan data-data dan informasi yang dibutuhkan.

* + 1. Wawancara

Metode wawancara ini dilakukan dengan mengadakan tanya jawab langsung dengan guru SD Negeri Jati 1 Masaran.

* + 1. Studi Pustaka

Mencari referensi teori yang relevan dengan penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian lapangan yang didapat dari perpustakaan atau sumber-sumber lainnya. Referensi yang digunakan terkait dengan Aplikasi media pembelajaran yang didapatkan dari berbagai buku maupun jurnal ilmiah.

1. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem [pada](http://en.wikipedia.org/wiki/Pada_%28foot%29) penelitian ini adalah metode [MDLC](http://en.wikipedia.org/wiki/Synchronous_Data_Link_Control) yaitu berupa tahapan-tahapan sebagai berikut :

1. Analisis(*Analysis*)
   1. Dalam tahap ini dilakukan pendefinisian masalah (meliputi mendefinisikan sasaran dan batasan sistem, mendefinisikan masalah yang dihadapi, mengidentifikasi penyebab masalah), dan analisis kebutuhan sistem (meliputi analisis kebutuhan *hardware*, kebutuhan *software*, kebutuhan pengguna, dan kebutuhan informasi).
2. Perancangan(*Design*)
3. Merancang Konsep

Pada tahapan ini yaitu merancang konsep yang menentukan keseluruhan pesan dan memeriksa semua urutan aplikasi yang akan dibuat.

1. Merancang isi

Setelah merancang konsep yang telah disusun kemudian dapat dirancang isi mengenai apa yang disampaikan pada pembelajaran struktur bumi  yang akan dibuat, rancangan isi yang dimasukkan kedalam informasi yang disampaikan haruslah sesuai dengan konsep yang disusun serta tidak menyimpang dari tujuan, tentunya konsep yang inovatifdan unik, kami memadukan tiga unsur penting dalam multimedia yaitu teks, gambar dan suara dan animasi dimana teks digunakan untuk menyampaikan informasi secara *visual*, suara, animasi digunakan mengisi latar dan gambar untuk latar belakang tampilan aplikasi tersebut.

1. Merancang Naskah

Dalam tahap ini dirancang sebuah naskah berupa spesifikasi lengkap dari teks dan narasi untuk aplikasi yang akan dibuat

1. Merancang [*Storyboard*](http://en.wikipedia.org/wiki/Storyboard)

Pada tahapan ini menuangkan apa yang ada didalam naskah kedalam  gambar nyata yang menggambarkan suatu urutan atau alur cerita yang diusulkan untuk media pembelajaran interaktif

1. Merancang grafik

Merancang grafik meliputi merancang grafik dua dimensi (meliputi: merancang garis, merancang [bentuk](http://en.wikipedia.org/wiki/Colotomy), merancang warna, dan merancang format), merancang audio, merancang animasi yang akan digunakan dalam media pembelajaran interaktif struktur bumi.

1. Implementasi(*Implementation*)

Setelah sistem dianalisis dan didesain secara rinci, maka akan menuju tahap implementasi. Implementasi merupakan tahap merealisasikan sistem yang baru dikembangkan supaya nantinya sistem tersebut siap diimplementasikan sesuai dengan yang diharapkan. Tahapan yang termasuk dalam tahapan ini adalah *coding* (pengkodean), *testing* (pengujian), *installation* (instalasi/ pemasangan).

* 1. Coding (Pengkodean)

Coding merupakan tahap implementasi dimana dilakukan pengkodean berdasarkan hasil rancangan yang telah dibuat sehingga berbentuk sistem yang sedemikian rupa seperti yang sudah direncanakan. Pengkodean ini dilakukan dengan menggunakan ActionScript.

* 1. Testing (Pengujian/pengetesan)

Tujuan utama dari pengetesan ini adalah untuk memastikan elemen-elemen atau komponen-kompenen dari sistem telah berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Pengetesan perlu dilakukan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan atau kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi.

1. **Waktu dan Tempat Pelaksanaan**

Penulis melakukan penelitian di SD Negeri Jati 1 Masaran

1. **Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dari penelitian ini terdiri dari beberapa bagian utama yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini akan menjelaskan mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian manfaat penelitian, metode penelitian, tujuan pustaka dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi landasan teori yang digunakan penulis sebagai dasar dalam melakukan penelitian dan penyusunan laporan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraian analisis sistem yang berupa sistem yang berjalan, analisis permasalahan, analisis kebutuhan sistem, serta perancangan sistem yang berupa perancangan proses, perancangan antarmuka, perancangan keluaran*.*

BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang hasil implementasi dari sistem yang telah dibuat seperti pembahasan basis data, manual program, pengujian sistem dan pemeliharaan sistem.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian serta saran-saran yang perlu disampaikan

Bagian akhir laporan skripsi yang terdiri dati daftar pustaka dan lampiran.